
CONEXIÓN
MANGA
Nº 065
ESPECIAL DVD
BUSCA NUESTRAS PROMOCIONES, RESPONDE LAS TRIVIAS Y GÁNATE GRANDES PREMIOS
LAST EXILE
EL ESCUADRÓN DE LA ESPERANZA
MIRAI NIKKI
EL DIARIO DEL FUTURO
SHAKUGAN NO SHANA III FINAL
LA BATALLA FINAL CONTINÚA
VIDEOJUEGOS
FINAL FANTASY XIII-2
AL RESCATE DE UNA FRANQUICIA
SOUL CALIBUR V
POR UN CAMINO CONOCIDO
Nº 065 $39.99 $4.25 USD
7 509761 103065 65



editorial

Hola queridos lectores, es todo un gusto poderlos saludar a través de esta carta editorial. Antes que nada quiero desearles a todos un excelente inicio de año, y aunque ya sea trillado espero que todos sus propósitos se hayan cumplido y que tengan nuevas metas para este año.

Nos encontramos en la orilla de grandes eventos en el mundo del anime, manga y videojuegos, a la distancia podemos divisar lo que nos espera, otros ya están frente a nosotros como el esperado lanzamiento de Final Fantasy XIII, para el próximo mes ya llega a las tiendas el PS Vita, en marzo tenemos el Tokyo International Anime Fair, y en teoría el Wii U aparecerá en el mes de abril, si no es así pues no importa pues aún tenemos el E3 dónde seguramente se darán datos más precisos.

En la industria del anime también pintan bien las cosas, pues podremos ver la película de Sora no Otoshimono, las nuevas OVAS de Fairy Tail, las películas de Tiger and Bunny, pero lo que más llama la atención es la celebración del 30 aniversario de Macross, un evento que esperamos con mucho entusiasmo en la redacción de la revista.

No se diga más y comencemos este año con la mejor información de Anime y Manga en todo México.



CONTENIDO

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS / EDITOR JUNIOR MARIO MONROY / COLABORADORES MÓNICA URIBE, MARTÍN ÁNGELES, IVONNE LÓPEZ, GABY MAYA, JESÚS CHAVARRIA, ERNESTO OLICÓN, OFELIA ESTREDA / DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA / DISEÑO GRÁFICO JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA / ARTE FINAL CESÁR MORALES MORENO / CALIDAD DIGITAL EDITOPOSTER / CORRECCIÓN DE ESTILO ERIKA PANTOJA LÓPEZ

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS / ADMINISTRACIÓN CLAUDIA FLORES VALDOVINOS / OPERACIONES ADRIANA VILLALOBOS / CIRCULACIÓN OSCAR CHÁVEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0100 ext. 103 / ¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR? MARCA 1323-0100 EXT. 111 Ó 50059586 CON RAFAEL ESQUIVEL G.

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA NO. [illegible] Publicación Mensual. FEBRERO 2012. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156 Col. Santa María La Ribera. México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 7705 No. IMPI 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Calle Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F. Tel. 5591-1400 a través del DESPACHO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87 Planta Baja, Col. San Rafael, México, D.F. C.P 06470, Tel. 5128-6670. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR DISTRIBUIDORA DE IMPRESOS, S. DE R.L. DE C.V. MARIANO ESCOBEDO NO. 218, COL. ANÁHUAC, MÉXICO, D.F., C.P. 11320. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Tel. 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx. Impresa en: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100.



Hola amigos de Conexión Manga mi nombre es Daniela, tengo 11 años y vivo en el D.F. le quiero mandar un saludo a mi primo Mauro Emiliano, es otaku igual que yo, les mando saludos a mis compañeros y a todos los otakus. Mis animes favoritos son: Lucky Star, Inuyasha, Clannad, Angel Beats, Highschool Of The Dead, Full Metal Fumoffu y Elfen Lied. Me gusta mucho el anime, me consideran otaku pero me gusta más el gore quiero decir que son los mejores, me gusta mucho *Conexión Manga* he visto anime de su revista y son buenos también me gusta mucho Vocaloid quiero que pongan posters de Elfen Lied y Vocaloid más de Megurine Luka y Hatsune Miku son mis favoritas también pongan un manga sobre el gore soy muy fanática del gore y también sobre vocaloid, excelente revista la mejor del mundo, saludos hasta luego.

Hola Daniela, es un gusto poder saludarte y por lo que leemos te gustan muchas cosas, aunque ¿no crees que estas algo joven para ver gore? Jejeje. Lo de Vocaloid ya quedó cumplido con nuestro número anterior, esperamos haya sido de tu agrado y de poner mangas gore, mantente al pendiente ¿ok? Saludos y un abrazo.

Hola Chicos de *Conexión Manga Especial DVD*, mi nombre es Adrian Martínez Bermúdez, me encanta su revista ya que gracias a ella puedo ver más animes de los que ya conocía, la sección que me encanta es la de anime y la de videojuegos, mis animes favoritos son High School of The Dead, Baka To Test, Rosario + Vampire y Shiki. Espero que en la siguiente edición hablen de este último porque creo que muchos no lo conocen.

Me despido sin nada más que decir que:
¡*CONEXIÓN MANGA ESPECIAL DVD* FOREVER!

Hola Adrian, que bueno que te guste la revista, pero si en un momento nos salimos del guacal no dudes en decírnoslo, te mandamos un fuerte abrazo y ya quedó anotado el anime de shiki, esperamos hablar de él en la próxima edición, ¡cuídate mucho!

¡¡Qué onda Conexión!! Andaba por el face, y se me ocurrió escribirles, por fin se me quitó la flojera de abrir el correo jajaja. Pues ya que es la primera vez que les escribo les diré una cosa...me encanta su revista jajaja no me pierdo ningún número desde que me volví fan, me encantan sus reportajes, gracias a ustedes he visto muchos, pero muchos animes, jaja cada vez mi cajón se llena más y de los pósters ni se diga, estoy a punto de tapizar mi pared, pero no importa después de todo, aún queda el techo jajaja. También aprovecho para pedirles que me digan algo sobre la peli de *Sora no otoshimono*, pues ya no he sabido nada y de verdad la quiero, también me gustaría que dijeran algo o pusieran pósters de Vocaloid, Elfen Lied o Mm!, si es de evangelion también vale jaja.

Hola Joseph, qué bueno que te decidiste a escribirnos, Facebook es muy útil, pero para peticiones especiales es mucho mejor el correo. Sobre la película de *Sora no Otoshimono*, sale a la venta en Japón el 24 de febrero y aparecerá en DVD (7,800 yenes) y Blu-ray (9,000 yenes) las dos ediciones traen de regalo unas sábanas de 1.40X2.10 metros con un dibujo muy provocador de Ikaros y Hiyori. También se incluye un digipack con ilustraciones del diseñador de personajes, y si eres de los primeros en ordenar podrás obtener unos separadores con fotogramás de la película. Hablando de los pósters de Vocaloid podemos decir que estamos a mano con la edición anterior, ¿no crees?

Hola amigos de *Conexión Manga* hace poco que conozco su trabajo, pero me doy cuenta que es de elite, me gustaría que dieran mi mail para conocer a más akibas y así extender mis horizontes para conocer más sobre el anime y el manga, por último quisiera que pusieran pósters de Naruto, Ranma 1/2 ya que gozo viendo sus aventuras una y otra vez sayonaraaaaaaa.

Hola Javier, gracias por tus comentarios, nos da gusto que pienses así de nuestro trabajo, con los pósters te prometemos el de Naruto, el de Ranma nos la pones difícil, pero ya veremos qué se puede hacer. Con gusto incluimos tu mail como lo pides, te deseamos lo mejor y que hagas nuevas amistades otakus. ¡Saludos!

Contacto: Javier Almonte Zepeda.
Mail: fenyelgger1@hotmail.com



BIENVENIDO A NUESTRA SECCIÓN DE PROMOCIONES, ESTE NÚMERO TENEMOS REGALOS MUY ESPECIALES PARA TODOS USTEDES, Y ES MUY SENCILLO PARTICIPAR, ASÍ QUE NO PIERDAS MÁS TIEMPO Y APRESÚRATE PARA LLEVARTE ALGUNO DE LOS REGALOS QUE VES EN ESTA PÁGINA.

UN REGALO BÁRBARO



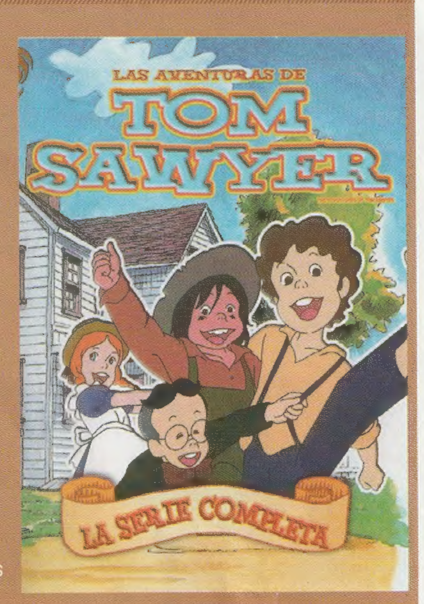
Conexión Manga DVD y Videomax te transportan al salvaje mundo de Conan con el DVD de este legendario personaje. Podrás revivir cuando quieras esta última adaptación a la pantalla grande

¿QUIÉN ES EL CREADOR DEL MÍTICO PERSONAJE CONAN?
¿QUÉ ACTOR INTERPRETA EL PAPEL DEL PADRE DE CONAN?

TOM SAWYER

Por cortesía de Zima Entertainment tenemos la oportunidad de revivir un clásico de la animación japonesa que cautivó a miles de televidentes en nuestro país, las aventuras del travieso Tom Sawyer y su amigo Huckleberry Finn llegan al formato DVD en una nostálgica colección que nos transportará a nuestra niñez cuando lo único que nos importaba era divertirnos con nuestros amigos.

Puedes llevarte a casa esta divertida serie si eres de los primeros en responder correctamente las siguientes preguntas.



¿QUIÉN ES EL AUTOR DEL LIBRO EN EL QUE ESTÁ BASADO EL ANIME?
DINOS QUIÉN ES EL DIRECTOR DE LA SERIE ANIMADA Y MENCIONA OTRA SERIE QUE HAYA DIRIGIDO

EL MIEDO ES CONTAGIOSO

Conexión Manga y Warner tienen para ti la película *Contagio*, si quieres obtener una copia sólo tienes que responder las siguientes preguntas.



¿CUÁL ES EL NOMBRE DEL DIRECTOR DE LA CINTA?

¿QUÉ SEUDÓNIMOS HA USADO EL DIRECTOR PARA QUE NO SE REPITA SU NOMBRE EN LOS CRÉDITOS?

UN ROBOT PARA TU CASA

Conexión Manga y Disney tienen para ti un regalo muy especial, se trata de la entretenida película protagonizada por Hugh Jackman, *Gigantes de Acero* y puedes hacerla parte de tu colección si eres de los primeros en responder correctamente las siguientes preguntas.

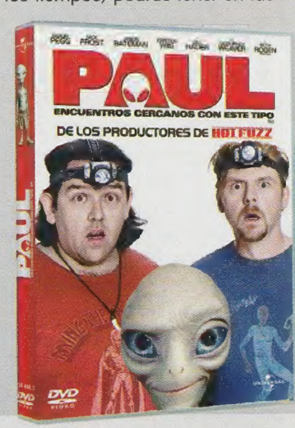


¿EN QUÉ ESTÁ BASADA LA HISTORIA DE REAL STEEL?

¿EN QUÉ FECHA SE ESTRENÓ LA CINTA EN NUESTRO PAÍS?

DIVERSIÓN DE OTRO MUNDO

Conexión Manga y Universal quieren hacerte parte de la evidencia extraterrestre más extravagante de todos los tiempos, podrás tener en tus manos esta divertidísima demostración de que existe vida en otros planetas para poderla revivir las veces que quieras en la sala de tu hogar.



LO ÚNICO QUE TIENES QUE HACER ES TOMAR UNA FOTO DONDE VEAMOS UN OVNI CREADO POR TI. LAS FOTOS MÁS ORIGINALES SERÁN LAS GANADORAS.





DOS CHICOS GUAPOS EN TU HABITACIÓN
PÓSTERS TAMAÑO REAL DE BARNABY Y KOTETSU





Ya no sufras más por esos momentos de soldad en tu cuarto, la tienda **Premium Bandai** ha puesto a la venta un par de pósters que no te puedes perder. Los pósters forman la *Tiger & Bunny Poster Collection*, y como se puede ver son dos imágenes exclusivas y totalmente nuevas (y con poses bastante sugerentes) de los protagonistas de la serie. Sus dimensiones son de 170x52 centímetros, así que por el módico precio de 4.935 yenes (unos $880 pesos) podrás tener en las paredes de tu cuarto no sólo a uno, sino a estos dos solteros de buen ver a escla casi 1:1.



LA FRAGANCIA DEL OTAKU
PERFUMES DE TIGER AND BUNNY

¿Tienes una cita y quieres causar una buena impresión? La manera correcta de lograrlo es cautivar a esa chica especial con un aroma único que te defina, no puedes adquirir cualquier fragancia, requieres de algo más especial, de un aroma que proyecte lo que eres... ¡Un otaku!

Parece que el merchandising basado en Tiger and Bunny no tiene fin y esta ocasión la marca Cozy Wave dedicada a artículos de belleza puso a la venta desde diciembre, un par de fragancias basadas en dos personajes de la serie con aromas descritos por la propia marca como "Herbales Especiadas", esto suena como comida y ya verán por qué.

La primera de ellas es de Wild Tiger y está hecha a partir de las aromas de olíbano, hiedra, eucalipto y pimienta negra, rosa y jazmín, almizcle, ámbar gris, cedro, pachulí, aceite de guaiac y musgo.

La segunda de ellas es la fragancia Barnaby Brooks Jr. y está hecha con las aromas de naranja, romero, geranio, menta y jengibre, lirio de los valles, rosa, lirio y unos ligeros toques de almizcle.

Cada una de estas fragancias tiene un costo de 5.000 yenes (unos $900 pesos) y a pesar de lo raro que suenan las aromas con los que están hechos los perfumes, estamos seguros que se están vendiendo muy bien.



01

A LA MODA DEL ANIME
ATUENDO DE HIMARI TAKAKURA

Innocent World, probablemente una de las marcas más famosas de ropa EGL (Elegant & Gothic Lolita) ha puesto a la venta un conjunto inspirado en la ropa más característica del vestuario de Himari Takakura, la dulce hermanita protagonista de Mawaru Penguindrum.

El conjunto consta de una blusa con un costo de 14.910 yenes (unos $2,660 pesos) y una falda con precio de 15.540 yenes (unos $2,770 pesos). Estas coquetas piezas que serán la delicia de cualquier lolita mexicana son ligeramente diferentes con respecto al diseño original, el motivo de esto es hacer aún más vistosas estas elegantes piezas, eso sí sin llegar a ser algo exagerado.

Para complementar este coqueto conjunto la tienda propone unas calcetas largas y unos botines que ya figuraban en el catálogo de Innocent World, aunque las botas tuvieron que ser lanzadas en este nuevo color para hacerlas más parecidas al diseño del anime.

Como curiosidad, la modelo del anuncio es Miho Arakawa quien da vida al personaje de la propia Himari Takakura.



UN GOLPE A TU BOLSILLO
STREET FIGHTER X TEKKEN SPECIAL EDITION

Los peleadores más extraordinarios de todos los tiempos se han reunido por cortesía de Capcom en un videojuego que nunca creimos ver. Para celebrar este evento sin precedentes llegará a las tiendas una edición especial de este videojuego del cual les podemos adelantar no es tan especial como debería.

Esta edición especial incluye:

Una copia del juego Street Fighter X Tekken con portada exclusiva.

Un gabinete tipo arcade con diseño del juego (de aproximadamente 5") y tendremos que armarlo nosotros mismos y servirá como alcancía.

Un cómic precuela exclusivo.

36 gemas de poder, exclusivas para usar dentro del juego.

En caso de reservar esta edición serán agregadas 9 gemas más.

A decir verdad la edición no es tan espectacular como esperabamos, pero ya es algo habitual tratándose de Capcom que ya nos ha desilusionado en varias ocasiones, aun así es un artículo que un verdadero fan no puede dejar pasar, sobre todo por la alcancía con el diseño original japonés de la Arcadia.





FIGURA DEL MES

FIOLINA GERMI

METAL SLUG 4

05

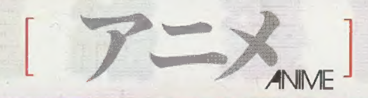
(1/8 ESCALA)

Una de las sagas más queridas en las arcadias es sin lugar a duda la de Metal Slug, quién de nosotros no le dedicó mucho tiempo y dinero a esta extraordinaria arcadia que nos conquistó por su tremenda acción, lo carismático de sus personajes y por supuesto de los tanques.

Esta ocasión nuestros amigos de Animeca tienen el gusto de presentar la figura de Filolina Germi (Fio en el videojuego) basada en una ilustración de la cuarta entrega del videojuego. La pieza retrata con gran detalle el trabajo en 2D del dibujo, eso es algo que se agradece, y mucho, pues como compradores queremos que el trabajo sea de gran calidad.

Fio está hecha en PVC y representada a una escala 1/8 (unos 20 cm), viene acompañada de uno de los prisioneros que aparecen en las misiones, además del tanque hecho con un gran detalle, hay que mencionar que estos dos extras no están en la misma escala de la figura, son más reducidas, pero aún así lucen muy bien haciéndole compañía a la simpática Fio. Hasta el momento no se ha mencionado si el resto de los personajes tendrán su propia figura, es algo que nos encantaría a todos los fans.

¡CÓMPRALA ANTES DE QUE SE AGOTE!



DEMOGRAFÍA
SEINEN +18

MIRAI NIKKI

CUIDADO CON LO QUE ESCRIBES

Por Lizzet Loyola



YUKITERU AMANO ES UN CHICO DE 13 AÑOS RETRAÍDO Y DISTANTE, AFECTADO POR EL DIVORCIO DE SUS PADRES PREFIERE NO CONVIVIR CON LOS CHICOS DE SU EDAD Y SE DEDICA A LLEVAR EN SU TELÉFONO UN DIARIO QUE CUENTA SU DÍA A DÍA DESDE EL PUNTO DE VISTA DE UN ESPECTADOR, APARTE DE ESO SUS PASATIEMPOS SE LIMITAN A JUGAR TIRO AL BLANCO CON DARDOS EN SU CUARTO Y HABLAR CON SU AMIGO IMAGINARIO DEUS EX MACHINA, EL DIOS DEL TIEMPO Y EL ESPACIO. UNA MAÑANA SE DESPIERTA PARA ENCONTRAR EL DIARIO DE ESE DÍA COMPLETAMENTE ESCRITO DESCRIBIENDO CON PRECISIÓN LO QUE LE OCURRIRÁ, AL DESCUBRIR QUE TODO LO QUE ESTÁ ESCRITO AHÍ REALMENTE OCURRE SE ENTERA TAMBIÉN QUE DEUS NO ES UN PRODUCTO DE SU IMAGINACIÓN SINO UN DIOS REAL QUE LO HA ENROLADO EN UN PELIGROSO JUEGO.

Esta es la premisa de *Mirai Nikki* o diario futuro, un anime basado en el manga homónimo de **Esuno Sake**; Yuki un chico más o menos común y corriente se encuentra ahora adentro de un Survival Game donde tiene que competir a muerte con los otros dueños de diarios futuros; el premio del ganador será heredar el lugar de Deus ExMachina como dios del universo. Para lograr ganar, cada diario predice el futuro de manera diferentes, hay un policía con un diario que predice crímenes, una terrorista con un diario que predice rutas de escape y una compañera de escuela Yuno Gasai que tiene un diario que solamente predice el futuro de Yuki.

Es aquí donde la historia comienza de verdad a complicarse: no todos los participantes están interesados en ganar el juego, pero todos sufren de serios desequilibrios mentales siendo Yuki el más coherente de todos, el tiempo que logre mantener su cordura tratando de sobrevivir a un juego que escala en gore y violencia está aún por verse.

ESTA HISTORIA TIENE UN VIDEJUEGO PARA EL PLAY STATION PORTÁTIL TITULADO "DIARIO FUTURO EL 13AVO DUEÑO" Y UNA NOVELA GRÁFICA EDITADA POR KADOKAWA SHOTEN.

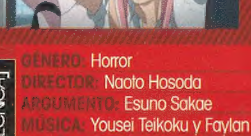
Una nota aparte se merece el estado mental de Yuno, la compañera de Yuki que se encuentra obsesionada con él: una persona que los primeros minutos nos puede parecer muy inocente, pero que poco a poco comenzamos a conocer su verdadera personalidad y que es capaz de matar sin escrúpulo alguno por proteger al chico que ama. El anime se ha ido enfocando cada vez más en la aparente pérdida de cordura o la revelación de la personalidad yandere de Yuno, que al mismo tiempo atrae y repele a Yuki y que la vuelve un personaje que engloba perfectamente bien las características del término, una chica en apariencia muy dulce que en realidad es asesina y violenta.

Una mención especial se merece el diseño de personajes que los mantiene dulces e inocentes a la vista, lo que acentúa el momento en que los protagonistas comienzan a perder esta inocencia y agudiza los actos violentos que van ocurriendo al contrastarlos con diseños casi tiernos. El opening poderoso y caótico nos prepara para la locura que vamos a enfrentar y marca el ritmo de la música que acompaña muy bien a esta serie.

Mirai Nikki es un anime de terror visual y psicológico muy recomendable, eso sí, advertimos que al igual que los personajes, el espectador puede no salir íntegro de esta espiral de violencia.









[FICHA TÉCNICA]

GÉNERO: Horror
DIRECTOR: Naoto Hosoda
ARGUMENTO: Esuno Sakae
MÚSICA: Yousei Teikoku y Faylan
DISEÑO DE PERSONAJES: Eiji Hirayama y Ruriko Watanabe
ESTUDIO: Asread
EPISODIOS: 7



DEMOGRAFÍA

SEINEN +15

UN-GO

SED DE VERDAD

Por Ophelie

EN UN JAPÓN DE AÑO DESCONOCIDO, LA CORRUPCIÓN, AVARICIA Y DEPRAVACIÓN HAN LLEGADO A LA CÚSPIDE DE SU EXISTENCIA, EN ESE MOMENTO APARECE UN DETECTIVE DE NOMBRE SHINJUROU YUUKI CONOCIDO COMO "EL ÚLTIMO GRAN DETECTIVE", EN LAS REUNIONES DE LA ALTA SOCIEDAD PARA EXPONER TODA LA PODREDUMBRE DE SUS ACCIONES.



CADA EPISODIO TRATA UN CASO DE ASESINATO DISTINTO Y CURIOSAMENTE DURANTE LOS PRIMEROS CAPÍTULOS EL RESPONSABLE RESULTA SER PARTE DE LA FAMILIA DE LA VÍCTIMA, PERO LO MÁS EXTRAÑO ES QUE TODOS ESTOS SON REALIZADOS BAJO BANDERA DE "BUENA INTENSIÓN" O "POR EL BIEN DE LA HUMANIDAD".

Regularmente Yuuki aparece sin ser llamado, pero según se entiende es guiado por el instinto de su compañero Inga, un niño de unos 10 años de apariencia sombría y carácter ingenuo que esconde quizá el misterio más grande de esta historia, ya que al estar cerca de la verdad o desenlace de un caso, es poseído por un: "espíritu de la verdad", que lo hace transformarse en una hermosa mujer que con tan sólo una pregunta y una mirada a la persona indicada, revela la verdad a Yuuki y sacia su hambre de respuestas.



FICHA TÉCNICA

EPISODIOS: 7
ESTUDIO: Bones
AÑO: 2011
AUTOR: Ango Sakaguchi
MÚSICA: NARASAKI (The Quiz Show)
DIRECTOR: Seiji Mizushima
DISEÑO DE PERSONAJES: Pako Yun Kouga



LA HISTORIA

Todos los misterios se desarrollan alrededor de personajes de elite como bancarios, directores de ministerios, científicos y héroes nacionales, la primera víctima es un activista de la última guerra al que se le acusa de mal uso de fondos y que extrañamente es asesinado por su esposa frente a todos con el pretexto de limpiar su honor, muriendo como mártir y no como traidor de la patria, en este episodio conocemos al Presidente Kanou y su hija Rie una especie de empresarios que juegan a "misterio a la orden" en sus ratos libres, obstaculizando con su presencia el trabajo del último gran detective.

Así ocurre una serie de casos pequeños, que al ser resueltos son maquillados por los miembros de la policía, dejando en el anonimato al verdadero culpable por el bien de la seguridad nacional, hasta que aparece el primer caso de importancia: el suicidio del heredero del creador de androides con inteligencia humana, donde la pareja de detectives descubre la bondad de los robots sobre la avaricia humana, ya que el creador humano luchaba por la comercialización de sus máquinas argumentando que haciéndole daño a ellos evitarían hacerse daño entre humanos y el heredero que resulta ser un androide revela con su supuesta muerte, que las máquinas con conciencia humana, han elegido hacer lo moralmente correcto y no lo que a sus intereses conviene.

Un-Go desarrolla la historia de una conspiración económico-social en Japón, que muestra casos comunes en la política y problemas morales de países de primer mundo, apta para los amantes del misterio y lo sobrenatural, cada capítulo es ágil e invita a seguir devorando la historia en busca de la verdad.

LAST EXILE GINYOKU NO FAM

THE SILVER WING: ALTOS VUELOS

Por Ernesto Olicón



DEMOGRAFÍA
SHONEN +12

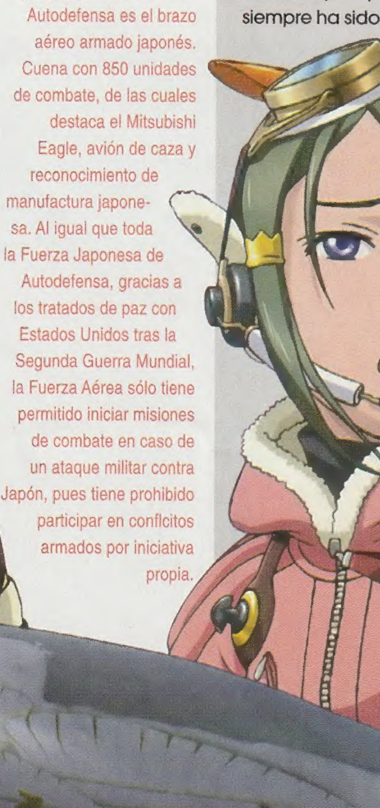
EL MUNDO FUTURO NO ES COMO LO IMAGINAMOS. DE REPENTE, LAS GRANDES NAVES ESPACIALES QUE PENSAMOS ALGÚN DÍA QUE INVADIRÍAN LA TIERRA HAN CEDIDO SU LUGAR A OTRO SUEÑO. LA TIERRA DE MAÑANA HA VUELTO A SUS RAÍCES, HA JURADO BUSCAR EL HONOR Y HA CONFIADO SU DESTINO A LAS VIEJAS MÁQUINAS DE COMBATE. EL MUNDO ES DISTINTO PORQUE, A DIFERENCIA DEL NUESTRO, QUIERE SER COMO SIEMPRE HA SIDO.



Como la humanidad siempre ha dictado que sea, en este mundo hay dos naciones. Ambas, separadas completamente. No sólo por una turbulencia aérea que impide el pleno contacto entre ambas, sino por los deseos de cada una por dominar ese pedacito de planeta. La humanidad ha crecido en tecnología, pero no en espíritu. Y los viejos conflictos por poder siguen aterrando a todos en este nuevo mundo. Como siempre ha sido.

Esta tierra de Presler y sus naciones de Antoray y Disith, ya han visto un héroe surcar los cielos. Claus Valca, un joven piloto, se embarcó con Lavie Head en peligrosas misiones junto al acorazado aéreo Silvana. En su camino, estos valientes se encontraron con el legendario Exile, la panacea encargada de llevar al mundo a un nuevo destino fuera de la guerra eterna. Todo ello, en un camino de reconocimiento donde, al final, lo único que puede entenderse es que nadie entiende por qué el mundo está peleando. Como siempre ha sido.





FUERZAS AÉREAS DE PAZ

Adscrita a las JSDF (Fuerzas de Autodefensa de Japón), la Fuerza Aérea de Autodefensa es el brazo aéreo armado japonés. Cuena con 850 unidades de combate, de las cuales destaca el Mitsubishi Eagle, avión de caza y reconocimiento de manufactura japonesa. Al igual que toda la Fuerza Japonesa de Autodefensa, gracias a los tratados de paz con Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial, la Fuerza Aérea sólo tiene permitido iniciar misiones de combate en caso de un ataque militar contra Japón, pues tiene prohibido participar en conflcitos armados por iniciativa propia.






Ahora en el mismo mundo, pero asolado por otra guerra, Fam, otro joven héroe, pilota un pequeño aeroplano de combate, la Vespa. En su andar por los aires, lo acompañan Giselle, Milia y Liliana. ¿La razón? La federación de Ades y el Imperio de Turan están enfrasados en una batalla que parece no tener fin. Y, esta vez, héroes inexpertos se tendrán que poner de pie para terminar con la barbarie. Como nunca se ha visto.

Debemos de tomar en cuenta, en principio, que *Last Exile* no fue una serie común. En 2003, **Gonzo** cumplía 10 años de existencia en el duro mercado del anime. A manera de celebración se conjuntó lo mejor que la casa animadora posee para ofrecer, empezando por un diseño en manos de **Range Murata.** El resultado, más que un éxito en rating y mercancía, fue un derroche visual fuera de serie que se ganó a la crítica y los de las buenas historias.

Cuando en febrero de 2011 se anunció una nueva serie a muchos les tomó por sorpresa. Como suele pasar, Last Exile es un concepto acabado, con un mensaje muy particular y una historia conclusiva, aunque con muchos cabos sueltos, de los cuales es muy difícil generar una continuación. Por tanto, no era sorpresivo intentar una nueva historia que defienda los conceptos básicos de su original.

Ahora, gracias a ese compromiso, tenemos de nuevo a dos potencias en una guerra eterna. Un grupo de jóvenes que, sin mirar que entre sí pertenecen a las dos naciones en pugna, están decididos a llevar una nueva esperanza de paz en medio de las balas. Y, claro, un mundo futuro donde las máquinas de combate aéreo utilizadas en la Primera Guerra Mundial renacen en los cielos con toda su belleza y esplendor. A un mundo así, como a cualquiera, le viene bien curar sus heridas.



Lo primero que podemos observar de esta segunda serie de *Last Exile* es que, pese a no celebrar nada en específico, el trabajo argumental conservó ese ánimo por construir una épica acorde al acontecimiento. Como resultado, puede notarse un guión armado de tal manera que, manteniendo al espectador en vilo por los esfuerzos de Fam y sus amigos por llevar la paz a su mundo, los valores de amistad, tolerancia y, sobre todo paz siguen tan fuertes como en su primera parte.



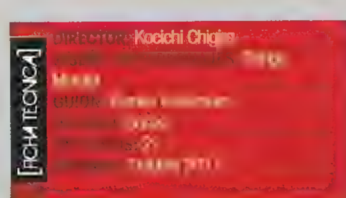
Para lograr ese efecto en la audiencia, el argumento se vale de un poderoso ritmo narrativo. Los problemas a los que la tripulación del Vespa se enfrenta son relativamente sencillos, pero claves en su misión. Entonces, la trama se desenvuelve de una manera fácilmente captable para el espectador, generando pausas elementales donde los cielos y el paisaje sublime del mundo donde viven dan una sensación de magnificencia.



Para esos detalles visuales, la animación queda al nivel de las expectativas. Colores suaves, en el trazo, con una fluidez suficiente para dar la vida necesaria tanto a batallas aéreas como aventuras por los cielos. El mundo del Presler se mira gigantesco y hermoso ante nuestros ojos, un logro que resulta fundamental para una serie cuya intención es, justamente, exhibir y descubrir dicho universo.

Sin duda, buena parte del cartel con el que cuenta esta obra se refiere a la participación de Range Murata como diseñador de personajes. Y, como es de esperar, son tamaño artista cumple. No hay personaje, ya sea principal, secundario, o incidental, que no resulte en un trazo expresivo, con detalles ampliamente estilizados. Claro, todo ello preservando un equilibrio, para no permitir que los personajes dejen de encajar en el mundo donde están viviendo. Todo ello con líneas muy finas y gesticulaciones delicadas, pero emocionalmente poderosas.

Estamos, pues, ante un producto que vale la pena ver. Es una historia de guerra que lleva la paz y la aventura a nuevos niveles. Además, tanto la animación como el diseño de personajes tienen el cuidado y la personalidad dignos de un trabajo que se haga llamar artístico. Sí, no es de esas series de las que todo mundo hace cosplay o la que todos en el tablero de discusión comentan. Pero es una excelente opción cuando el anime, sobre todo el de nuestros días, se vuelve monótono y repetitivo. Nunca está de más salir de la zona de confort. Convocar a los amigos y llevar la paz al mundo. Es el primer paso para cambiar la historia, como siempre ha sido.







LA FÓRMULA DEL CHICO QUE ES COMÚN Y CORRIENTE Y QUE UN DÍA SE ENCUENTRA EN UN INCIDENTE QUE CAMBIA LA VIDA PARA SIEMPRE ES TERRIBLEMENTE COMÚN EN EL ANIME, ES POR ELLO QUE CADA VEZ QUE NOS ENCONTRAMOS CON UNA DE ESTAS HISTORIAS, TIENE QUE SER MUY BUENA PARA CAPTAR NUESTRA ATENCIÓN; SHAKUGAN NO SHANA ES UNA DE ELLAS.

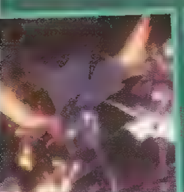
día
Nuestro protagonista,
después de clases se encuentra con que
la escuela parece congelada en el tiempo
y un monstruo está devorando a
humanos que están congelados
él está a punto de volverse
suceden
lea le explica
restaurar el
verdadero Yu
un reemplazo, como t
desaparecer y a des
moria de la gente. A me
se desarrolla nos e
Torch especial, d
que guarda de
artefacto, el "Mi
taura s
habil
te. Yugi domi
se manifiesta como un

Shokugan no Shana tiene 2 series de 24 capítulos cada una, un OVA y una serie de especiales que se transmiten de manera más o menos regular desde 2006, una de las novedades de este invierno es la tercera temporada de la serie que lleva la palabra final en su nombre.

El inicio es una serie de escenas, la primera, en medio de la batalla en la que Shana se encuentra a un Yuji muy cambiado que le dice que ha decidido cambiar el destino de ella; la siguiente escena, una víspera de navidad en la que Shana espera a Yuji bajo un árbol y lo distingue sólo para verlo desaparecer ante sus ojos, a continuación nos enteramos que Kazumi y Shana lo citaron cada una a la misma hora para que él eligiera a una de las dos; Shana lleva a Kazumi a la habitación de éste sólo para ver como todos sus objetos desaparecen, al igual que pasa con todos los Torch que se extinguen. Desde entonces las dos han vivido tratando de sobrellevar el vacío. Pero el hecho de que las cartas que Yugi les escribió no han desaparecido les da la esperanza de que siga vivo. Al final del capítulo y ya en los créditos, vemos a Yugi expresando que quiere cambiar y uniéndose a nuestro misterioso personaje de llama plateada y después, como comandante del Bal Másque.

En una espectacular pelea entre comandantes vemos como la rama del Outlaw en Shangai es aniquilada, Shana recibe noticias de esto y órdenes de no bajar la guardia y mientras, en Bal Másque se prepara una audiencia para que todos conozcan al nuevo comandante y muchos no están de acuerdo en que se trate de un Mistes. Sin embargo, éste demuestra su fuerza y aceptan seguirle, mientras vemos que por fin se les revelará el propósito de que les hayan enviado a recolectar tantos Torch. Shana mientras tanto entrena y logra entender las palabras de la Sophie, logrando la siguiente evolución de su poder. Keisaku por su parte ha comenzado a trabajar para el Outlaw como asistente de Margery, aprende sus nuevas obligaciones y a los peligros a los que su existencia está sujeta.

Keisaku detecta a un enemigo que se dirige a la ciudad, por lo que alerta a Tanaka para proteger el Haridan, éste levanta la voz de alarma y se dan cuenta de que el que acaba de llegar es un Lord del Guze no Tomogara. Tanaka y Kazumi deciden que no huirán y que enfrentarán lo que sea. Mientras tanto vemos al recién llegado quien







resulta ser… sí, adivinan. Yuji, quien no puede evitar recordar como empezó todo y darse cuenta brutalmente de que ha desaparecido de los recuerdos de todos los que lo conocieron en la ciudad. El capítulo termina con una espectacular escena de Shana y Yuji encontrándose en la cima del puente desde dos pilares distintos.

Empieza el diálogo antes del enfrentamiento y nos enteramos que Yuji se ha fusionado con Silver, antes llamado La serpiente del festival, uno de los grandes combatientes de su pasado que abusó de su poder y fue derrotado por la Flame Haze. La llegada de Margery y Wilhelmina obliga a Yuji a exponer sus propósitos. Mientras Margery es víctima de un ataque psicológico muy poderoso y queda fuera de combate siendo rescatada apenas por Wilhelmina, Shana es derrotada y capturada y Yuji captura el Haridan, dejando a Kazumi con el corazón destrozado y a Tanaka con la más terrible sensación de impotencia.

Vemos la derrota de Shana y luego verla despertar en una habitación extraña con una cadenita en la mano, la cual bloquea todos sus poderes, ella recuerda su infancia bajo las enseñanzas de Shiro y Sophie, tratando de encontrar su fuerza interna mientras se siente más indefensa que un gatito. Yuji trata de hablar con ella, pero Shana no quiere escucharlo, aún así le explica que ha tratado de mostrarle a Alastor (que está en el medallón de Shana) como hacen las cosas en su reino. Este capítulo es completamente de desarrollo de historia y preparación en el que cada lado del conflicto reúne sus fuerzas.

En el transcurso de su misión, Keisaku es engañado como un vil principiante y encerrado en una habitación de hotel, en donde es temporalmente liberado por Rebecca Reed, la dispersadora de la luz y se entera de que Margery está en coma y luego es encerrado nuevamente por revoltoso, a fin de cuentas Rebecca decide usar a Keisaku de excusa para entrar en el conflicto que se avecina. Mientras tanto en su cautiverio, Shana recuerda a Shiro y se encuentra con que Hécate ha llegado por ella y ella no puede defenderse.

TAKAHASHI

NA SERIE DE 25
YASHICHIRO
NOIZI ITO, QUE
2 A OCTUBRE 2011




El anime empieza muy rápido, todo sucede con unas pocas escenas en las que se explica todo, lo cual es muy bueno para los nuevos espectadores que sólo necesitan investigar un poquito para enterarse de cómo está la situación y al mismo tiempo está tan bien editado el inicio que los fans que conocen la serie no se aburrirán. Lo único malo es que el inicio es tan ágil que cuando se llega a la obligatoria parte de desarrollo del plot, la historia se vuelve notoriamente lenta, aunque para su fortuna no dejan de pasar cosas, por lo que el interés del espectador no decrece.

La animación de los combates es muy buena, al grado de que uno se queda con ganas de ver más, ya que son muy cortos aunque espectaculares y desde luego nos quedamos con ganas de ver una pelea en grupo cuando sucede un encuentro de Yugi, Shana, Wilhelmina y Margery; más les vale que nos pongan algo así en algún momento de la serie.

El director es **Takashi Watanabe**, conocido por su trabajo en todas las series de *Slayers*, y quien ha dirigido todo lo que ha salido de *Shakugan no Shana*. El diseño de personajes es de **Mai Otsuka**, quien además de haberse encargado del diseño de las series anteriores también lo ha hecho para *Astarotte no Omocha*. Sin duda se nota en la calidad de animación de la serie y el dinamismo de los combates. Los papeles principales siguen estando a cargo de **Rie Kugimiya** en el papel de Shana y **Satoshi Hino** comoYûji Sakai

La música es de **Ko Otani**, que tiene entre sus trabajos toda la musicalización de las series de *Gundam Wing*, entre otras muchas series famosas. Los temás de entrada y salida son a cargo de **KOTOKO** que interpreta "*Light my fire*" y **ALTIMA** con *"I'll believe"* las animaciones son muy buenas en ambos casos, incluso la de salida se ve mucho más trabajadas que las que hemos visto normalmente en series recientes, los cuales tienen salidas muy sencillas y hasta aburridas.

Shakugan no Shana es una de las series más esperadas de esta temporada y sin duda una buena parte del fanbase está muy intrigada para conocer el final, uno de los aspectos más interesantes es conocer la razón por la que Yuji se opone y combate contra Shana y aún así sigue diciendo que es por el bien de esta y porque desea cambiar su destino. La verdad es uno de los mejores argumentos que he escuchado y que desde luego no les voy a decir porqué, el caudal dramático de ver a dos antiguos aliados como rivales promete mucho *angst* y conflicto.



[FICHA TÉCNICA]
MUSICA: Ko Otani
Mai Otsuka
J.C. Staff
24

© J.C. STAFF


Lemon
I
K
© SHINRYAKU!
IKA MUSUME
DIOMEDEA
CONEHION MANGA
ESPECIAL
連絡 漫画


CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
連絡 漫画
© MIRAI NIKKI
ASREAD


CONEXION
MANGA
ESPECIAL
連絡 漫画





CONEXIÓN MANGA
ESPECIAL
連絡 漫画
© LAST EXILE: GINYOKU NO FAM
GONZO





CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
連絡 漫画
© KAZUALKI


CONEXION
MANGA
ESPECIAL
UNO
連絡 漫画
FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX

DEMOGRAFÍA
SHONEN



SHINRYAKU!? IKA MUSUME

CALAMARES, DULZURA Y DOMINACIÓN MUNDIAL

Por Gaby Maya

A FINALES DE SEPTIEMBRE DE 2011, A TIEMPO PARA LA TEMPORADA DE ANIME DE OTOÑO SE ESTRENÓ LA TAN ESPERADA SEGUNDA TEMPORADA DE ***SHINRYAKU! IKA MUSUME***, SENCILLAMENTE REBAUTIZADA COMO ***SHINRYAKU!? IKA MUSUME***

Este anime se ha convertido en una de las sensaciones del 2011.

La segunda entrega nos trae una brisa fresca que huele a mar, y a calamares bien sazonados, convirtiéndola en una de las mejores comedias de este año. Dicen que en el mar la vida es más sabrosa, y en *Shinryaku!? Ika Musume*, donde la atolondrada Ika-chan, continúa con su autoproclamada misión de invadir el mundo de la superficie, queda más que demostrado. Todos los personajes de la primera temporada regresan, y las aventuras de Ika-chan se hacen más locas y divertidas.

Recordando de la primera temporada, la humanidad ha contaminado tanto a papá océano que alguien tiene que enseñarle a los cochinotes una lección, y esa será Ika Musume, una niña cefalópodo que posee poderes inherentes a los calamares y otros seres marinos con tentáculos. Aunque suene bizarro, Ika-chan es realmente adorable, con su pelo azul de largas extensiones que semejan tentáculos, y una traviesa de armas tomar. Entre sus planes para poner en su lugar a la humanidad está el conquistar al mundo, una hazaña nada fácil para una chica calamarina.



En especial porque fácilmente se distrae con películas sobre calamares gigantes, lectura de manga lleno de octópodos, y hacer amigos del tipo que sólo un calamar podría tener.

Hasta el momento la segunda parte mantiene el mismo estilo de comedia simplona y divertida, cada episodio trae un par de omakes, los chistes que nos encantan siguen ahí como el trío de científicos locos más Cindy, Sanae de coqueta, Chizuru siendo una yandere y como de costumbre, Ika-chan aún no ha conquistado el mundo de la superficie, y sigue buscando conseguir volverse humana, pero sigue sin mucho éxito. Bueno, al menos el esfuerzo es lo que cuenta. Una nota divertida es que ahora Ika-chan puede flotar a voluntad gracias a unos brazaletes mágicos. ¡Santos Calamares voladores!

El estudio de animación vuelve a ser el mismo de la primera temporada, el arte arte nunca se vio tan nítido y hermoso; y el paisaje costero es simplemente impresionante. La mayor parte de la atención de la animación va en Ika-chan y sus travesuras, se aprecia sobre todo a causa de sus tentáculos.

Los nuevos temás de apertura y cierre nunca antes sonaron tan frescos y la animación les queda perfecta, *High Powered* interpretado por **Sphere**, y *Kimi o Shirukoto*, interpretado por **Hisako Kanemoto** la seiyuu de Ika Musume, realmente son una delicia.



Tal vez Ika-chan nunca logre conquistar al mundo, pero es seguro que conquistará tu corazón, ¡geso!

SEGÚN POR PROBLEMAS TÉCNICO CON TV TOKYO HUBO UN RETRASO DE 2 SEMANAS DEL 24 DE OCTUBRE AL 7 DE NOVIEMBRE EN LA TRANSMISION DE ***SHINRYAKU!? IKA MUSUME***, COSA QUE NUNCA HABÍA SUCEDIDO CON OTRO ANIME

[FICHA TÉCNICA]

[illegible]: Comedia, Slice of Life, fantasía
[illegible]NAL: Masahiro Anbe
[illegible]RECTOR: Tsutomu Mizushima y, Yasutaka Yamamoto
[illegible] DE PERSONA[illegible]: Masakazu Ishikawa
[illegible]: Tomoki Kikuya
[illegible]: Diomedea
[illegible]: 12

ZEKKYOU GAKKYUU CLASES QUE DAN MIEDO

DEMOGRAFÍA
SHOJO +12

Uno de los temas favoritos del manga son las historias de miedo que pueden ocurrir en las escuelas. *Zekkyou Gakkyuu* es realmente espeluznante, los 8 volúmenes contienen historias autoconclusivas. Estas historias son de horror y la mayoría son acerca de personas que cometen la torpeza de involucrarse con Yomi, la misteriosa chica sin piernas. En la mayoría de los casos, algo horrible va a pasar con esas personas por jugar con lo desconocido. Las historias suelen seguir el mismo patrón:

Una chica está casi satisfecha con su vida, pero tiene algo que ella no quiere y desea que se vaya o quiere cambiar. Para ello, intenta algo que provoca a algunos fantasmas o cosas para ayudarla, pero al final es castigada por el fantasma o encuentra un final mucho peor.

Al leerlo hay una cosa que definitivamente van a notar: Los cambios en el estilo de arte en cada historia.

Al principio siempre es muy lindo y feliz, se ve como un manga shojo. Cuanto más se avanza, se torna preocupante el aspecto del arte. *Emi Ishikawa* es buena en el dibujo de cosas lindas, pero es aún mejor cuando se trata de retratar la locura, la fealdad, la sangre y las muñecas con miradas vacías que buscan aparecer frente a ti cuando vas a la cama.





[FICHA TÉCNICA]
Ishikawa Emi

BOKU WA OOKAMI

¿QUIÉN LE TEME AL LOBO FEROZ?

Por Gaby Maya

DEMOGRAFÍA
SHOJO +12



Es una historia adorable y divertida con un chico inocente que no sabe cómo vivir en una sociedad normal y una heroína que desprecia a los chicos pervertidos.

Rina es una chica que busca a su príncipe azul, pero piensa que todos los hombres son como lobos que desean ser pervertidos y anhela conocer a un chico que no parezca ansioso, quiere conocer a un chico pasivo.

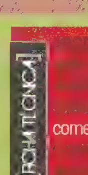
Un día se encuentra con lo más parecido a un lobo real, Jin, un niño criado por lobos, y eso incluye los hábitos vulgares de los cánidos, como olfatear el trasero de las personas para conocerlas.

Jin es muy puro e inocente, sin malicia, pero tiene instintos animales raros, tales como secuestrar a Rina, un "objeto" que le gusta, y llevarla a su casa con la intención de quedarse con ella. Es adicto al pollo frito de la receta secreta, y adora los rasgos de orejita.

Rina también es muy interesante, la mayoría de niñas con miedo de los niños son siempre tímidas, tranquilas, y un poco lloronas. Rina es más bien una combinación de tsundere, pero con un lado muy tierno y buen corazón, pero su temor a lo ecchi previene que pueda aceptar enamorarse de verdad.

Está también Keita, el amigo de la infancia de Rina, quien la protegía de los chicos traviesos que querían levantarle la falda cuando iban en primaria, y aunque Keita ha confesado que desea ser algo más que amigos, Rina es tan temerosa de que Keita sólo busca satisfacer su lado ecchi que no sabe cómo reaccionar, lo cual da lugar a enredos bastante cómicos.

El arte es lindo y la historia bastante muy singular.


[FICHA TÉCNICA]
Yuuki Nachi
Yuuki Nachi
Shueisha
romance, sobrenatural, comedia.
7
2 volúmenes y continúa.







CALENDARIO DE EVENTOS Y ACTIVIDADES

FEBRERO

CLASES DE JAPONÉS (principiantes) / Jueves / 5 a 7 pm / 4to piso
IDOL STARS MINI LIVES / Sábado 11 / 12 a 3 pm / 4to piso
FESTIVAL KPOP Y JPOP / Sábado 11 / 3 pm / 4to piso
FIEBRE DE COREOMANÍA / Sábado 18 / 2 a 6 pm / 4to piso
CELEBRACIÓN DE SEKAI NO OTO / Sábado 25 / A partir del medio día / 4to piso

MARZO

CLASES DE JAPONÉS (principiantes) / Jueves / 5 a 7 pm / 4to piso
NEKO LOVE HOMU MATSURI / Sábado 3 / A partir del medio día / 4to piso
IDOL STARS MINI LIVES / Sábado 10 / 3 a 5 pm / 4to piso
TORNEO DE VIDEOJUEGOS: DESTRUCCIÓN / Sábado 17 / 11 am / 4to piso

GRATIS

INFORMES EN LA ADMINISTRACIÓN

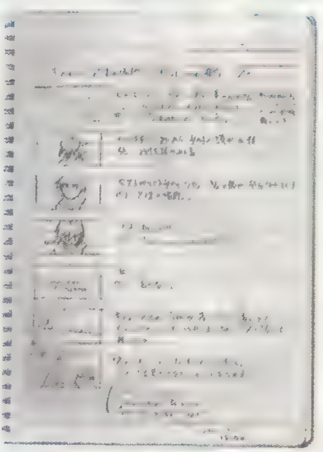
BAZARGAMES

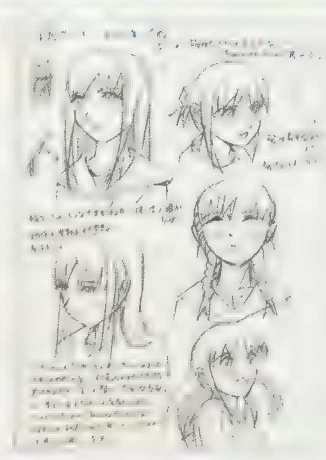
EJE CENTRAL #9, CENTRO
(FRENTE A LA TORRE LATINO).



TOMOSE SHUNSAKU VECTOR BY FIFO - 2011

EL ARTE DE HACER ANIME





EL CONCEPTO

Tratándose del manga, en el que hay una seria competición en el mercado y sólo lo mejor es serializado y se mantiene en el mercado, podemos decir que el trabajo ya está hecho, ya que se tiene una línea de historia, arte y diálogos trabajados. En raras ocasiones en que un estudio decide hacer un nuevo concepto, es cuando se empieza desde 0. Gainax es el que más proyectos hace de este tipo.

La primera fase es un concepto, un artista lo desarrolla y lo presenta, si es lo suficientemente atractivo, innovador y vistoso, se hacen pruebas correspondientes, se trabaja en un layout o esbozo de la historia, en el diseño de personajes y storyboard o secuencia de escenas (un cómic), se anima una secuencia y se juzga con ojo crítico, si es rechazada, debe volver a desarrollarse o pulirse el concepto.

Una vez que el anime ha sido aprobado se hace la planeación de la historia o anime planning, son muy pocos los que se apegan por completo al manga, ya que el ritmo del anime requiere mayor agilidad que la del manga, especialmente si el ritmo del anime se empareja con el del manga que se tienen que echar mano a todo tipo de recursos, desde los capítulos de relleno como Naruto, hasta desarrollar una historia que toma su propio camino, como ***Magic Knight Rayearth***.

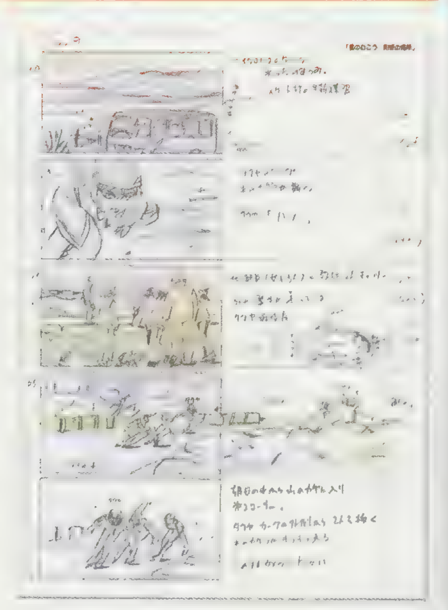
Dentro de esta etapa se considera el número de capítulos que llevará la historia y cómo se distribuirá el presupuesto, en esta etapa se eligen a los diversos artistas que formarán parte del equipo, desde el guionista, el diseñador de personajes, el director, los animadores claves, etc.

PRE-PRODUCCIÓN

1.- STORYBOARD

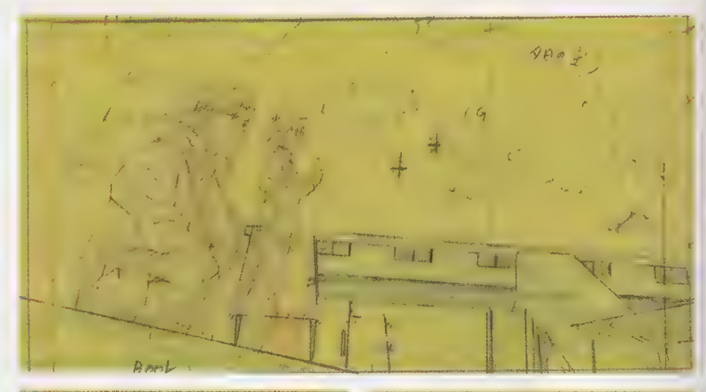
Como ya lo dijimos, es un cómic en el que se plasman las escenas claves, planeando especialmente los ángulos de la imagen y la manera cómo van a fluir, aunque habiendo un manga previo esto puede ser más fácil, llega un momento en que el lenguaje visual del anime requiere de más dinamismo y se pierde el punto de conexión con el manga.

El ***storyboard*** es un paso clave para cualquier tipo de filmación, desde un simple video musical o comercial de 20 segundos hasta un largometraje. Aunque en ocasiones no se siga al pie de la letra, es la guía y es revisado en todo momento del proceso.



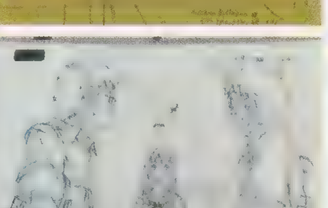
2.- LAYOUTS

En esta etapa se diseñan las generalidades de los personajes, el vestuario y los escenarios, si el anime es mecha, también se trabaja en los diseños mecánicos.







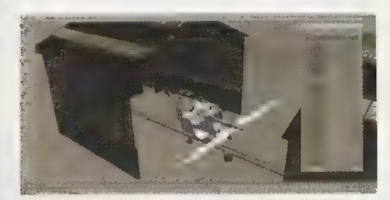




PRODUCCIÓN

1- DISEÑO DE PERSONAJES

Una vez que se tiene la idea de los personajes, un dibujante experto debe hacer un estudio completo de los mismos, dibujándolos desde todas las perspectivas posibles y con todo tipo de expresiones, esto es muy importante no sólo para fisonomía, también para el vestuario.







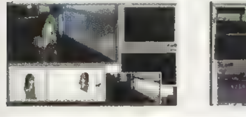


2.- MODELADO

En el caso de los personajes importantes se hacen modelos en 3D ya sea físicos (figuras) o por computadora, esto para darle más puntos de referencia a los animadores para mantenerse fieles al diseño. Esta etapa es llamada modelado y no sólo afecta a personajes, también se refiere a los escenarios.

Esta labor se vuelve algo monumental en el anime mecha, ya que se hacen modelados en 3D de cada máquina, nave o robot.





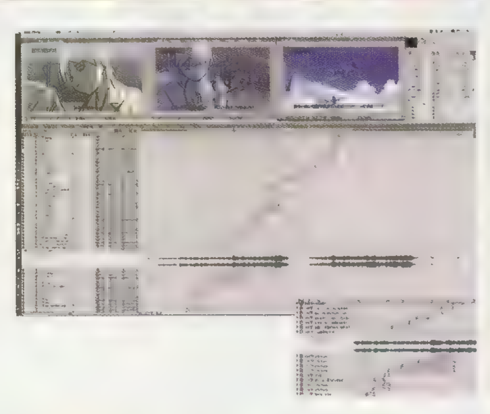




3.- ANIMATICS

En algún momento la historia debe de ser "actuada" para que el equipo de animadores pueda ver cómo debe fluir, este paso se llama animatics, en los 70s se hacían con ***videotape*** y eran actuados, en la actualidad son imágenes de computadora renderizadas; en este proceso se puede usar de todo, desde bosquejos hasta títeres, por ejemplo, los Ents de la saga de películas ***"The Lord of the Rings"*** fueron elaborados por ***Jim Henson Company*** y después animados por computadora.

En el caso de los estudios Disney, esta fase se hace con los diálogos previamente grabados, ya que son las inflexiones de voz las que guían a los animadores para desarrollar las expresiones faciales, como en ***The Lion King.***



4.- TOQUES FINALES

Si dejáramos las cosas así el resultado final sería bastante plano, para evitar esto se texturizan diversos elementos: la ropa, los escenarios etc. Al igual que se hace en el manga por medio de tintas, puntos y líneas para lograr una composición vistosa.

Una vez que se terminó esta labor entran los artistas que diseñan la iluminación de las cosas, dónde está la luminosidad, las sobras y cómo se complementan entre sí, además de evaluar las tonalidades de colores. Ellos deben revisar la continuidad de las luces escena por escena y respetar al mismo tiempo la labor de los otros artistas.

LA ANIMACIÓN

Ya que se terminó el modelado y la planeación empieza la fase más interesante y larga: la animación, específicamente lo que conocemos como ***Key Animation.*** Aquí volvemos al concepto del ***storyboard*** y los dibujos que componen la historia; los ***key animators*** hacen los dibujos que forman los movimientos, ocho por cada segundo aproximadamente, es una labor pesada, repetitiva y que requiere una gran concentración; por lo general es una labor hecha en equipo por varios animadores y dirigida o supervisada por una sola persona que debe revisar coherencia y que haya un mínimo de fallas de secuencia.

Para hacer una buena animación se lleva a cabo la fase llamada ***Rigging***, en la que se establecen los movimientos de articulaciones de los personajes, lo cual es la pesadilla de todo animador, los movimientos deben verse naturales y ser creíbles. Además de los movimientos naturales también deben considerar el movimiento del vestuario que también debe moverse con cierta naturalidad, eso sí, lo que de plano casi nadie toca son los movimientos naturales del cabello.

A medida que las animaciones clave son aprobadas, entran en escena los ***inbetweeners***, es decir los artistas que hacen las animaciones de relleno en ***key animations***, entre tres y cuatro, para terminar con los reglamentarios 24 cuadros por segundo.

El animador hace el trazo a lápiz, lo mismo sucede con el ***inbetween***, antes, hace unos 15 años o más los trazos eran entintados sobre celdas de acetato y enviados a colorear, una larguísima labor que requería verdaderos ejércitos de coloristas y una pobre persona que tenía que igualar los tonos de la pintura para evitar arruinar celdas. Actualmente el dibujo se escanea, se engrosa la línea por computadora y se colorea de la misma manera, al final las celdas se imprimen y se logra ese efecto sofisticado de coloración que la tecnología puede proporcionar. Un colorista por computadora hábil necesita un promedio de 5 minutos por escena, finalmente, todos los frames se terminan y se graban.

Hace años se fotografiaba cada escena, ahora se unen por medio de software y avanzadas computadoras en las cuales se realiza el temible proceso conocido como post-producción. Pero de eso hablaremos en la segunda parte de este artículo.

WINSOR MC CAY ES EL PADRE DE LA ANIMACIÓN MODERNA CON GERTIE EL DINOSAURIO EN 1914

SOUL CALIBUR V

EN UN CAMINO CONOCIDO

DESDE EL INICIO DE LAS CONSOLAS HEMOS TENIDO [illegible] DE PELEAS PARA MEDIR QUIÉN ES QUIÉN, PUES HA SIDO UN GÉNERO BASTANTE POPULAR. HA HABIDO ÉPOCAS EN LAS QUE SALÍAN UNA GRAN CANTIDAD DE TÍTULOS NUEVOS, AUNQUE CON EL PASO DEL TIEMPO SÓLO UNOS CUANTOS HAN SOBREVIVIDO, ESPECIALMENTE AQUELLOS QUE TENÍAN ALGO QUE LES HACÍA ESPECIAL. LA SAGA SOUL CALIBUR, COMO LA CONOCEMOS AHORA, NACIÓ CON **SOUL EDGE**, QUE APARECIÓ EN UN MOMENTO DONDE EL SALTO AL 3D HIZO QUE LOS JUEGOS DE LUCHA PROLIFERARAN SU ESTILO DE JUEGO Y [illegible] AÑOS [illegible] ERA SU SEGUNDA PARTE, **SOUL CALIBUR** QUE ACABÓ DE CONSAGRARLA (AUNQUE MUCHOS PREFIERAN EL ORIGINAL). TRAS UNA SERIE DE JUEGOS PARECÍA QUE LA SAGA, ESPECIALMENTE CON SU ÚLTIMA ENTREGA, HABÍA PERDIDO UN POCO EL RUMBO, AUNQUE SEGÚN SUS CREADORES, ESTO ES ALGO QUE DESEAN SOLUCIONAR.

LA TRAMA

La historia del juego se sitúa 17 años después de **Soul Calibur 4** y gira en torno a los dos hijos de Sophitia, Pyrrha y Patroclus. Este último era secuestrado en uno de los finales de **Soul Calibur 3** y es criado por los servidores del mal, quienes le crían sin que sepa que tiene una familia. Ambos jóvenes se verán enfrentados por el poder de las espadas que tienen dentro, implicando en su lucha a viejos conocidos. Según se nos comentó el plantel tendrá entre 20 y 30 luchadores aunque no todos los clásicos volverán, sino sólo aquellos que estén justificados por la historia, ya que ésta tendrá bastante peso. De hecho, nos encontraremos con un buen número de cinemáticas que nos vayan contando las motivaciones de los personajes.

REGRESO A LOS ORÍGENES

Para esta entrega las batallas son más rápidas, elegantes y con un repertorio de combos mucho mayor. Esto es una buena noticia, ya que precisamente uno de los puntos débiles del juego anterior, según sus responsables, "era que parecía pesado en términos de control". Además, ahora los impactos tienen mayor poder, una diferencia muy marcada respecto a las últimas entregas, y desde que tomes el control para librar tu primer batalla te darás cuenta de ello

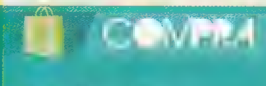
Todas las modificaciones al juego nos sugieren un regreso a los orígenes de la saga, y que se recalca con la decisión de eliminar el Indicador de Alma (de SCIV), que según palabras de los desarrolladores distraía de lo principal, las peleas. También se han descartado los movimientos finales, que son reemplazados por algo más conocido, "super movimientos" (Critical Edge). ¿La razón? Estos tendrán un impacto similar pero los utilizaremos con una mayor frecuencia, ayudando a hacer los combates más intensos y sorprendentes

SCV es un gran juego de peleas que supera por mucho la entrega anterior, si eres fan de las peleas no puede faltar en tu colección sólo recuerda que si estas acostumbrado a títulos estilo Capcom este juego te puede parecer algo lento.

PLATAFORMA: P[illegible]60 **GÉNERO:** peleas
DESARROLLA: Namco Bandai **CM DVD RECOMIENDA:** Comprarlo

COMPRA, RENTA Y CORRE

[illegible] SE "BILLUYO" QUE CON TANTO ESFUERZO REÚNES. OLVÍDATE DE COMPRAS DESASTROSAS Y DOCUMÉNTATE CON ESTA LISTA. ARRANCAMOS

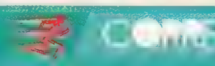


COMPRA

[illegible]

RENTA

[illegible]



CORRE

[illegible]

FINAL FANTASY® XIII-2









AL RESCATE DE UNA FRANQUICIA

UN MUNDO DE NOVEDADES

El argumento de Final Fantasy XIII-2 se desarrolla varios años después de lo ocurrido en la entrega anterior. Nos muestra como tras salvar la destruccion de El Nido, Lightning desaparece sin dejar rastro. ¿Seguirá viva? Ante este panorama tan desconcertante su hermana Serah (personaje secundario de FFXIII) emprende un viaje para buscar a Lightning, ya que Serah está convencida de que su hermana sigue con vida en alguna parte. A su viaje se une muy pronto un nuevo personaje, Noel Kreiss, un tipo cuyas intenciones no están del todo claras, pero que al comienzo de la aventura salva a Serah del ataque de unos monstruos. Les diremos muy poco sobre la historia de esta nueva entrega, pues es uno de los puntos fuertes que Square-Enix preparó para esta continuación, y es mejor que ustedes lo descubran, aunque podemos adelantar que se trata de una trama más adulta y seria

Pasando a la mecánica de juego, ésta sigue la misma línea de FFXIII pero con importantes cambios. Se mantienen inalterables aspectos como la combinación de múltiples elementos (exploración, combates, diálogos con personajes secundarios, etc.) pero se añaden ciertas mejoras y nuevos elementos para expandir la jugabilidad.

Para empezar, el sistema de combates se ha enriquecido por varios factores. El primero es que podemos seleccionar más roles para los personajes, lo que añade un grado más de flexibilidad y complejidad a los enfrentamientos. Y por otro lado, durante las batallas se incluyen breves secuencias QTE que, si las realizamos correctamente, desencadenarán ataques más poderosos

Otro elemento inédito y que llama mucho la atención es la posibilidad de entrenar y añadir a nuestro equipo una amplia colección de monstruos y criaturas (más de cien), al más puro estilo Pokémon, dichas criaturas podrán echarnos una mano cuando llegue la hora de combatir, lo que aporta un grado extra de estrategia a las batallas y más variedad al desarrollo, puesto que primero tendremos que encontrarlos.

Pero quizá el cambio más importante viene dado por la mayor libertad de acción con el que contamos durante la aventura. La exploración ahora tiene más peso puesto que los escenarios ahora son más grandes y, además, podremos visitar varias ciudades donde nos esperan decenas de misiones secundarias. Y aún hay más, pues en determinados momentos del juego tendremos que tomar decisiones (Live Triggers) que afectarán al flujo y desarrollo de la historia Y, en último caso, en función de las decisiones que hayamos ido tomando presenciaremos un final u otro. Este hecho, unido a otros factores más, dota al título de una gran "rejugabilidad"

PARA VERDADEROS FANS

Square-Enix parece que le puso mucho esfuerzo a esta continuación del universo Final Fantasy XIII. Su intención de mejorar aquellas áreas que fueron tan criticadas en su predecesor y, a su vez, ofrecer una historia más sólida y profunda hacen de este juego una excelente entrega dentro del universo de Final Fantasy, aunque hay que aclarar que a estas alturas se trata de una entrega para los fans de la franquicia y los amantes de RPG, si es tu primer acercamiento te recomendamos iniciar con algo más sencillo.



PLATAFORMA: [illegible] GÉNERO: [illegible] DESARROLLA: [illegible] CM DVD RECOMIENDA: [illegible]



DISCO DEL mes

KANJANI8

[Fight]

★ ★ ★ ★

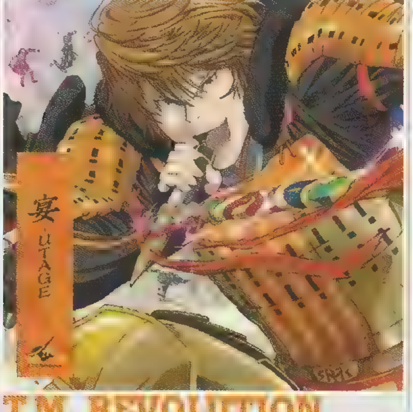
Dentro de **Kanjani8** todo es una rareza, desde su formación realizada a partir de dos grupos B-Band hasta la música que tocan que va desde el pop más comercial hasta raras mezclas de *Enka*, jazz y rock.

Este grupo de 8 muchachos llega para darle unos aires bastante frescos a la música j-pop, sus ritmos tan cambiantes y su fusión de géneros hacen de esta agrupación algo muy especial, y en serio es un gustazo el poder escuchar a estos talentosos muchachos.

Quizá lo que te hemos dicho no ha sido suficiente para convencerte, pero tras escuchar este disco de inmediato querrás agregarlo a tu reproductor de música para poder escucharlo en todo momento, y si eres una chica que gusta del pop movido y alegre en serio te damos el sello de garantía, si no te gusta te devolvemos tu dinero, aunque lo vas a tener gratis, sólo mete el DVD a tu PC y dirígete a la carpeta DVD-ROM y ponte a disfrutar como nunca.

SAKANACTION [TRACKS RECOMENDADOS]

Uchuu ni tita Lion	Fligh Hight	Kagayakeru Butai e

T.M. REVOLUTION

[UTAGE]



★ ★ ★ ★ ★

El maestro **Takanori Nishikawa** está de vuelta con una producción discográfica de envidiable calidad, claro si te gusta el pop con esos toques bailables de música House.

Antes de seguir debemos aclarar que no se trata de una nueva producción, se trata de una recopilación muy especial para celebrar los 5 años que lleva Takanori trabajando en la parte musical el videojuego *Sengoku Basara*, y engloba los mejores cortes hechos por el artista, y si me permiten decirlo la selección es justo lo que se podría esperar, aunque falten más pistas para disfrutar, pues sólo cuenta con 7 tracks.

Escoger las mejores canciones para recomendar es una tarea prácticamente imposible, pues como ya dijimos es una compilación de lo mejor del soundtrack de la serie, por tanto no hay falla en todo el disco. El disco de verdad vale la pena seas fan de la serie o no pues, a pesar de tratarse de una serie de época, la música es bastante moderna, sello de Takanori.

SCANDAL (TRACKS RECOMENDADOS)

Naked arms	FLAGS
SWORD SUMMIT	The party must go on

SINGLES

IKIMONOGAKARI

[ARUITE IKOU]

★ ★ ★ ★ ★

[illegible]

Aruite Ikou + Instrumental — My rain + Instrumental

KOTOKO

[LIGHT MY FIRE]

★ ★ ★

[illegible]



Light My Fire + Instrumental

Candy or Chocolate? + Instrumental



Tasogare + Instrumental

Tightrope Dancer

DO AS INFINITY

[TASOGARE]

★ ★ ★ ★ ★

[illegible]





La mayoría de las personas recuerdan a Maaya Sakamoto por su fructífera carrera como cantante, pero la verdad es que ella dio inicio a su carrera artística de la mano del mundo del doblaje a la tierna edad de 8 años, esto después de ya haber participado en obras de teatro.

La versatilidad y talento de Maaya Sakamoto

Los primeros pasos de Maaya en el doblaje fue dando voz para producciones norteamericanas entre las cuales se destaca la recordada serie animada *La tierra antes del tiempo,* cabe destacar que en esta época de su infancia la vida de Maaya era bastante tranquila y normal, ya que por decisión propia se mantuvo a cierta distancia del mundo del entretenimiento.

EL ENCUENTRO CON YOKO KANNO

Cuando Sakamoto cumplió los 15 años ya había hecho una gran carrera en el doblaje, y es cuando conoce a Yoko Kanno quién trabajaba en el OST de una serie en producción y que se convertiría en la oportunidad para Maaya de obtener el papel protagónico en una serie de anime de importancia, esta serie sería *La visión de Escaflowne* en la cual le da voz a la protagonista femenina Hitomi Kanzaki, además de, por instancias de Yoko Kanno, interpretar el tema de apertura de la serie *Yakusoku wa Iranai,* que de paso se convertiría en su single debut como cantante.

Sería de la mano de Yoko Kanno y su equipo de trabajo, con el que la joven además incursionaría en la música en inglés, que la carrera como cantante de Maaya tomaría forma y adquiriera el reconocimiento que ahora la identifican no sólo como una excelente Seiyuu sino como una exitosa cantante, dicha colaboración Kanno/Sakamoto sería bastante prolongada y fructífera.

Pero para el 2004 Maaya Sakamoto y Yoko Kanno deciden separar sus caminos luego de casi una década de trabajo en colaboración, tras lo cual Sakamoto decide dedicarse más profundamente a su carrera musical lo que la lleva a no sólo escribir sus propias canciones sino a producir sus siguientes álbumes.

Hay que hacer notar que del trabajo de Maaya Sakamoto y Yoko Kano han surgido algunos de los temas para series de anime más recordados y exitosos en los últimos años. Por sólo mencionar algunos títulos tenemos: *Wolf's Rain, Serial Experimental Lain, RahXephon, Macross Frontier, Kobato, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex,* entre otras.

Hay que hacer notar que además de trabajar en el doblaje de series de TV y animes, Maaya Sakamoto ha incursionado aunque discretamente como Seiyuu para videojuegos; así mismo a finales de los años 90's ella formó parte de un dúo de Seiyuus llamado **Ups** con el que grabó algunos singles, pero esta etapa fue relativamente corta y sin mayores repercusiones artísticas.

EL ESTILO DE MAAYA SAKAMOTO

La versatilidad de la voz de Maaya Sakamoto es casi tan rica como la de su trabajo como Seiyuu lo que le ha permitido grabar temas en cuya voz no se permite el encasillamiento en una técnica o estilo único, sino que le permite alcanzar rangos vocales variados lo que aunado a su alta adaptabilidad a casi cualquier estilo musical, le permite una gran variedad de registros melódicos, así mismo su trabajo con Yoko Kanno y Tim Jensen (parte del equipo de trabajo Kanno y quien ha sido mayormente el responsable de los temas en inglés interpretados por Sakamoto) la han ayudado a lograr no sólo una buena acogida entre el público japonés sino también en el occidental.

ESTRENOS

GHOSTRIDER

THE SPIRIT OF VENGEANCE

POR LA REVANCHA EN 3D

GHOST RIDER:
THE SPIRIT OF VENGEANCE
Estados Unidos, 2011
Dirección: Mark Neveldine, Brian Taylor.
Reparto: Nicholas Cage, Ciarán Hinds, Idris Elba

Después del fiasco que resultó ser la primera adaptación fílmica del clásico antihéroe de Marvel Comics, muy pocos hubieran apostado que se fuera a realizar una secuela, y mucho menos que ésta volviera a ser protagonizada por **Nicholas Cage**. Sin embargo así es, el Corredor Fantasma está de regreso y lo hace con esta super producción en donde lo que sí está asegurado es un tratamiento más oscuro del personaje, además de impactantes efectos especiales. En cuanto al reparto, además del inexpresivo de Cage, participa el británico **Idris Elba**, que hace poco apareciera como Heimdall en la película *Thor* (**Kenneth Branagh**, 2011). En cuanto a la trama, nos muestra cómo Johnny Blaze sigue su camino, atormentado por la maldición de venganza que amenaza con salirse de control. Por supuesto, la cinta será proyectada en 3D.



ULTRAMAN SAGA

EL REGRESO DEL HÉROE

El mítico héroe regresa para su 45 aniversario con esta película cuyo reparto incluye la presencia de **Daigo** y las chicas del grupo **AKB48**, figuras juveniles de la escena musical nipona. La trama gira alrededor de Ultraman Zero, quien se une a Ultraman Dyna y Ultraman Cosmos, para regresar a la tierra y liberarla del dominio de unos alienígenos. Habrá que esperar a ver quién se anima a distribuirla en nuestro país.

ULTRAMAN SAGA Japón, 2011.
Dirección: Ryu Kaneda. Reparto: Daigo, Tsuruno Takeshi, Tsuruno Takeshi, Akimoto Sayaka, Miyazawa Sae



COPITO DE NIEVE

DESDE ESPAÑA

Copito de nieve es el único gorila blanco del mundo, tal circunstancia le hace acaparar las miradas de la gente que visita el zoológico, pero al mismo tiempo provoca el rechazo de sus nuevos compañeros animales. Es por eso que decide buscar a quien pueda ayudarle a cambiar su apariencia, teniendo que sortear peligros increíbles. Siempre es agradable ver que en otros países, además de los Estados Unidos, se está haciendo animación en 3D de calidad. La historia es ideal para los niños y los personajes son entrañables.

COPITO DE NIEVE. España, 2011.
Dirección: Andrés G. Schaer.



CRITICANIME

TATSUMI

NUEVA JOYA DE LA ANIMACIÓN ASIÁTICA

Ganadora del premio a la mejor película animada en el pasado Festival de Sitgets, *Tatsumi* se aleja del estilo del anime más tradicional y apuesta por un concepto alternativo y oscuro, siendo ésta su principal virtud. La historia tiene como línea principal la vida del mangaka **Yoshihiro Tatsumi**, y alrededor de ella intercalan cinco de sus historias cortas, cada una en un estilo visual distinto y cercano a las ilustraciones originales. Destaca la sutileza y elocuencia de sus secuencias que transitan con soltura por el color y el blanco y negro encontrando momentos de impactante crudeza que exploran la decadencia humana. Así podemos ver lo mismo a un obrero que no sabe cómo sobrevivir a su jubilación, que a un fotógrafo que tiene que lidiar con sus remordimientos

TATSUMI. Japón, 2011. Dirección de Eric Khoo



UNDERWORLD AWAKENING

EL DESPERTAR DE UNA VAMPIRO

Por Jesús Chavarría "Cinephilus"
@JesusMuaddib

SON VAMPIROS, AUNQUE NO PELEAN COMO TALES. SUS ENEMIGOS SON HOMBRES LOBOS, ESTOS SÍ MUY BESTIAS, NO SE PUEDE NEGAR. LLEVAN TRES PELÍCULAS Y PARECIERA QUE YA NO HAY MUCHO QUE PUEDAN CONTARNOS, PERO CON LA PRECIOSA KATE BECKINSALE COMO PROTAGONISTA VESTIDA EN ENTALLADO TRAJE DE PIEL Y EN MEDIO DE ESTILIZADAS ESCENAS DE EFECTOS ESPECIALES ¿QUIÉN QUIERE QUE SE DETENGAN? POR ESO ES QUE YA VIENE LA CUARTA ENTREGA Y SE VE MÁS ESPECTACULAR QUE NUNCA.

Así pues, en esta cuarta entrega de la saga de *Underworld*, vemos como **Kate Beckinsale** vuelve a interpretar a Selene, quien después de quince años de permanecer en un estado similar al coma, despierta en un mundo muy distinto al que conocía, pero en el que la guerra entre los licántropos y los vampiros continúa y los humanos se dedican a cazarlos. Ahí, luego de encontrarse con su hija Nissa (mezcla de las dos especies); tendrá que detener la creación de unos superlicántropos.

De entrada la premisa no resulta muy novedosa que digamos, sólo parece una extensión un tanto gratuita del universo que ya conocemos. Sin embargo, la trama plantea algunas líneas dramáticas que pueden resultar muy interesantes para los seguidores de estos vampiros que suelen usar más otro tipo de armás que sus colmillos. Una de ellas es el aspecto de la maternidad, que junto con el salto al futuro, enriquece los rasgos del personaje protagonista y su relación con el contexto en el que se desarrolla. Ahora, Selene no sólo es una rebelde enamorada, también debe enfrentar la inesperada existencia de una hija y las implicaciones de su origen híbrido.

Por supuesto, la historia de esta cinta no busca profundidad en su discurso ni mucho menos. Sólo pretende ser lo suficientemente entretenida para sostener una aventura que se plantea explosiva y espectacular. Los efectos especiales son el principal ingrediente y la propuesta visual ahora tiene mayores referencias a la estética del ciberpunk, además de que las secuencias de acción aprovechan muy bien las posibilidades que le ofrece el formato 3D.

VIEJOS Y NUEVOS CONOCIDOS

En el reparto, junto con Kate, regresa **Billy Nigth**, quien ha interpretado a Viktor en las anteriores entregas de la saga y quien también prestó su voz al terrible Davy Jones, en las películas *Piratas del Caribe: el cofre de la muerte* (**Gore Verbinski,** 2006) y *Piratas del Caribe: en el fin del mundo* (**Gore Verbinski,** 2007). También hay adiciones muy interesantes. Una de ellas es la del actor británico **Stephen Rea**, quien es recordado por la cinta *Juego de Lágrimas* (**Neil Jordan**, 1992), que le valió una nominación como mejor actor en la entrega de los premios Oscar. Además se le ha podido ver en esa pequeña joya de las adaptaciones fílmicas de los cómics, *V for Vendetta* (**James McTeigue**, 2005) y otra de "chupasangres", *Entrevista con el Vampiro* (**Neil Jordan**, 1994).

Underworld: Awakening se filmó en Vancouver, Canadá, y es uno de los estrenos más importantes en cuanto a entretenimiento y efectos especiales se refiere, para este principio de año.

UNDERWORLD AWAKENING
Estados Unidos, 2012

DIRECCIÓN: Bjorn Stein, Mans Marlind
REPARTO: Kate Beckinsale, Sandrine Holt, Robert Lawrenson, Tyler McClendon, Michael Ealy, Kris Holden-Ried, India Eisley, Michael Ealy
FOTOGRAFÍA: Scott Kevan
GUIÓN: John Hlavin, Kevin Grevioux, Len Wiseman





PESE A LA TREMENDA COMERCIALIZACIÓN DE SUS ESPECTÁCULOS Y QUE A ÚLTIMOS AÑOS SE HAN DEDICADO A IMPORTAR LUCHADORES AZTECAS, ES MUY CLARO QUE LOS NORTEAMERICANOS ESTÁN MUY LEJOS DE LA TRADICIÓN, SIMBOLISMO Y COLORIDO DE LA QUE SIN DUDA ES LA MEJOR LUCHA LIBRE DEL MUNDO, LA MEXICANA. PERO SI HAY UNA QUE LE SIGUE DE CERCA, ESA ES LA DE JAPÓN, QUE HOY POR HOY, ES EL OTRO GIGANTE DEL PANCRACIO MUNDIAL. UNO DE SUS MÁS GRANDES REPRESENTANTES, ES QUIEN NOS OCUPA EN ESTA OCASIÓN.

LIGER
LA LEYENDA VIVIENTE DE LA LUCHA LIBRE EN JAPÓN

Por Jesús Chavarría "Cinephilus"
@comisario_jc



La relación entre las dos manifestaciones más importantes de la lucha libre en el mundo, es larga y llena de gloriosos momentos. Figuras de ambos lados del planeta han ido y venido convirtiéndose en verdaderos monstruos sagrados del pancracio. Entre los nuestros, el caso más representativo es a quien se le apoda como "Mr. personalidad", el veterano **Mil Máscaras**. En cuanto a Japón, no podemos dejar de mencionar a **Tiger Mask** (**Satoru Sayama**) y por supuesto a **Juushin Thunder Liger**, quien retomara el personaje creado para el mundo del manga y el anime por **Go Nagai**.

UN NIPÓN VS EL MUNDO

Con un nombre que hace referencia a la mezcla entre los dos felinos más grandes, el león y el tigre, Liger fue alumno de los legendarios **Tatsumi Fujinami** y **Yoshiaki Fujiwara**. A lo largo de su carrera se ha enfrentado a gente de la talla de **Great Muta**, **Hijo del Santo**, **Samoa Joe, Rey Misterio Jr.** y **Eddie Guerrero**. Entre sus logros está el haber obtenido el premio Best Gimmick al mejor luchador volador, estilo que por cierto vino a perfeccionar con los especialistas de nuestro país, cuando antes de su debut, fue rechazado por la NJPW. También está el haberse coronado 11 veces campeón de peso junior de la IWGP, además de hacerlo propio para otras organizaciones como la NWA y la UWA. Otro de sus grandes triunfos, fue el despojar de su máscara al canadiense **Pegasus Kid** (**Chris Benoit**), el mismo que luego volvería a exponerla y perderla en México ante el **Villano III**.

De las primeras veces que vino a nuestro país, lo hizo para los encordados de la empresa denominada como la de los independientes. Fue en el ring del extinto toreo de cuatro caminos, que alterno con leyendas de la talla del coloso tabasqueño de casi 1.90 de estatura, **Canek**; del rudísimo monstruo verde, **Fishman** y de el hoy superestrella, **Dr Wagner**.

MONARCA EN SU TIERRA PERO…

Ya con casi 30 años de carrera (debutó en 1984), ha venido a México de forma recurrente para medirse con las figuras de la que hoy representa a lo mejor y más tradicional del pancracio en nuestro país, el Consejo Mundial de Lucha Libre. En el 2010, teniendo como escenario a la legendaria Arena México, participó y ganó el torneo que le permitió coronarse como campeón universal, derrotando en la final a **La Sombra**. Ya de regreso en su país, derrotó al Negro Casas en Hakata-ku, Fukuoka; convirtiéndose en el campeón mundial de peso medio de la misma organización. Varios luchadores mexicanos fueron a buscarlo para recuperar la presea. Entre ellos la misma Sombra y **Máscara Dorada**. Todos cayeron ante Liger y sus noventa kilos de sapiencia. Sin embargo, hace unos meses en suelo mexicano, tras una batalla de tintes épicos, Liger perdió ante **Dragón Rojo**, luchador cuyo personaje también proviene del mundo de la animación (salió en la cinta del 2008, *Los campeones de la lucha*). Pero esto es sólo el principio, el japonés sabe perder como los grandes y ya busca la revancha. La rivalidad está servida, por lo que pronto volveremos a escuchar de este luchador originario de Hiroshima, cuyos lances favoritos son el Brainbuster y el Liger Bomb, y que también tiene cuentas pendientes con el sorprendente **Volador** y con el otrora conocido como **Místico**, hoy **Sin Cara**.


www.dibujarteschool.com
Aprende
a dibujar
DIBUJARTE
SCHOOL



3,4,5,6 FEBRERO 2012
MangaComic
Expo
TNT GT6
6 tntgt Cosplay
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
tel: 26 16 23 00 55 18 37 02
GUNDAM
3,4,5,6 FEBRERO 2012
ILUSTRACIÓN: MAURICIO HERRERA
CENTRO DE
CONVENCIONES
TLATELOLCO
EJE CENTRAL ESQUINA EJE DOS NORTE
HERRERA